



BATMAN™
RETURNS

SEGA

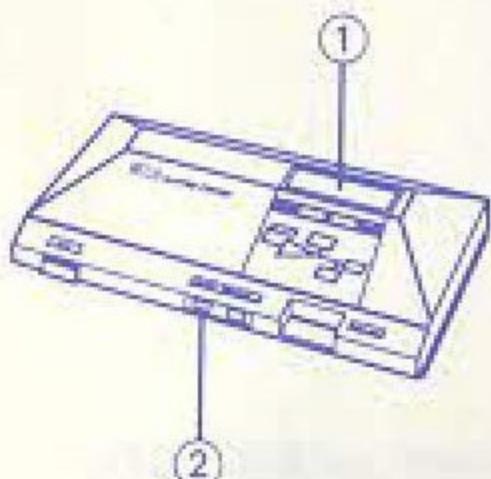
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega

② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelatorn.

OBS! Detta spel kan bara
spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

Starten

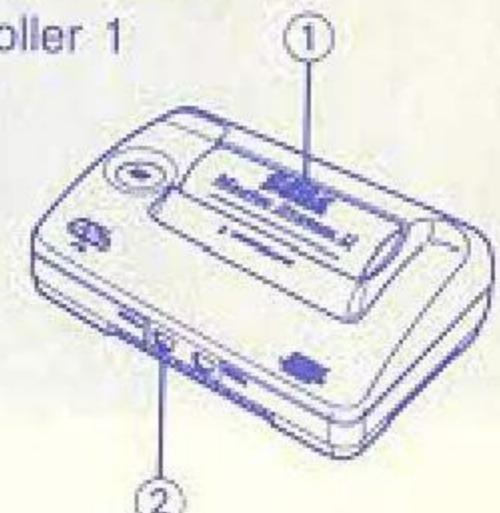
1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

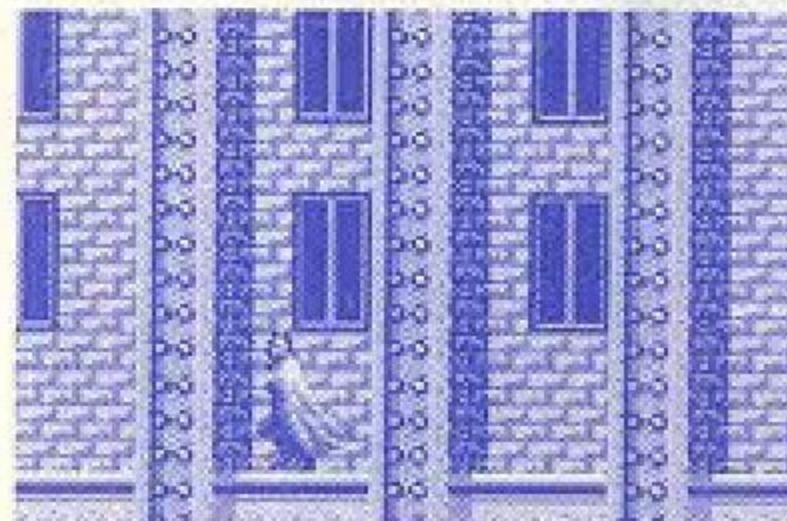
② Controller



A New Peril!

Gotham City™ — a bizarre mixture of old and new architecture. Ancient, decrepit buildings are held up with steel girders, massive water pipes imbedded in old brick walls rust away, and dingy yellow streetlights illuminate the streets with a pale light. Below the city the sewers run, filled with dark waters and evil creatures.

This is Batman's city, the one he has sworn to protect. The Penguin™ has staked a claim in the city, and it is up to Batman™ to rid Gotham of the peril it now faces. There are five stages for Batman to fight his way through, and different areas in each stage as well as a boss of each stage who is even tougher than the rest. It's time, Batman. Prepare to do battle!



Eine neue Gefahr!

Gotham City — eine bizarre Mischung aus alter und neuer Architektur. Alte, zerfallende Gebäude werden mit Stahlträgern zusammengehalten, massive Wasserrohre in altem Gemäuer rosten vor sich hin, und trübe gelbe Straßenlaternen tauchen die Straßen in ein fadles Licht. Und unter der Stadt ist die Kanalisation, mit dunklen Wasserläufen und bösartigen Kreaturen.

Das ist Batmans Stadt, diejenige, die er beschützen will. Der Pinguin erhebt ebenfalls Anspruch auf die Stadt, und es liegt an Batman, Gotham vor den Gefahren zu retten. Als Batman müssen Sie sich durch fünf Spielstufen kämpfen, jede mit mehreren Spielsituationen und mit einem Boss, der härter als der Rest der Verbrecher ist. Batman, es geht los!

Un nouveau péril!

Gotham City, mélange bizarre d'architecture ancienne et moderne. Les immeubles anciens et décrépis sont soutenus par des poutres en acier, les énormes conduits d'eau sur les murs de briques sont complètement rouillés et les réverbères jaunes pales éclairent faiblement les rues. Sous la ville, les égouts charrient des eaux douteuses et abritent des créatures diaboliques.

C'est la ville de Batman et il a juré de la protéger. Le Pingouin veut prendre le contrôle de la ville et seul Batman peut sauver Gotham City du péril qui la menace. Batman doit traverser cinq étapes comportant plusieurs niveaux et affronter les boss de chaque niveau qui sont très coriaces. Le temps presse, Batman. Prépare-toi au combat!



¡Un nuevo peligro!

La ciudad de Gotham es una mezcla extraña de arquitectura moderna y antigua. Los viejos y decrépitos edificios están sostenidos con andamios de acero, enormes caños para agua que se oxidan empotrados en las viejas paredes de ladrillos. Las luces amarillas y tenues iluminan las calles con un reflejo pálido. Debajo de la ciudad está el alcantarillado, lleno de aguas servidas y criaturas demoniacas.

Esta es la ciudad que Batman ha jurado proteger. El Pingüino ha decidido conquistar la ciudad y le toca a Batman limpiar Gotham del nuevo peligro que enfrenta. Existen cinco etapas en la lucha de Batman a través de diferentes áreas y el jefe de cada etapa es más fuerte que el de la anterior. ¡Es hora de que Batman se prepare para la batalla!

Un nuovo pericolo!

Gotham City, un bizzarro miscuglio di architettura moderna e antica. Edifici, vecchi e decreti, tenuti su da travi d'acciaio, massicce tubature per l'acqua, conficcate in vecchi muri, distrutte dalla ruggine e lampioni gialli sbiaditi che illuminano le strade di una pallida luce. Sotto la città scorrono le fogne, piene di acque fetide e creature maligne.

Questa è la città di Batman, quella che ha giurato di proteggere. Penguin ha vantato il proprio diritto sulla città e sta a Batman liberare Gotham City dal pericolo che ora deve affrontare. Ci sono cinque fasi in cui Batman deve farsi largo, zone diverse in ciascuna fase e un boss per ogni fase, che è più duro degli altri! È giunta l'ora Batman. Preparatevi a combattere!

En ny fara!

Staden Gotham City har en sällsam blandning av både gammal och ny arkitektur. Järnkonstruktioner skyddar gamla fallfördiga byggnader från att rasa samman, de tjocka vattenledningarna i tegelväggarna är på väg att rosta sönder och gamla slitna gatlyktor kastar ett svagt ljus över gatorna. Kloakerna under staden är fyllda av smutsigt, svart avloppsvatten och ondskefulla varelser.

Detta är den stad Läderlappen (Batman) bor i och har svurit att beskydda. Pingvinen (The Penguin) har gjort anspråk på staden och det är Läderlappens uppgift att befria staden från de faror som nu hotar. Läderlappen måste klara sig igenom fem nivåer. Varje nivå tar honom till olika områden, och på varje nivå möter han en boss som är starkare än de andra fienderna. Det är dags nu, Läderlappen. Bered dig för strid!

Een Nieuw Gevaar!

Gotham City — een bizarre mix van oude en nieuwe gebouwen. Oude, bouwvallige gebouwen worden overeind gehouden door stalen constructies terwijl de waterleidingen in de muren wegroezen. Het gele licht van de straatlantaarns geven de straten een kille aanblik. Onder de stad loopt het riool, gevuld met zwart water en enge figuren.

Dit is Batman's stad, hier bewaart hij de orde. De Penguin wil de stad overnemen en Batman zal iets moeten doen aan dit nieuwe gevaar. Batman moet zich een weg vechten door vijf gebieden en hij kan dat via verschillende wegen doen. Aan het eind van ieder gebied komt hij een baas tegen en deze worden steeds gevangerijker. Kom op Batman! Maak je klaar voor de strijd!

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

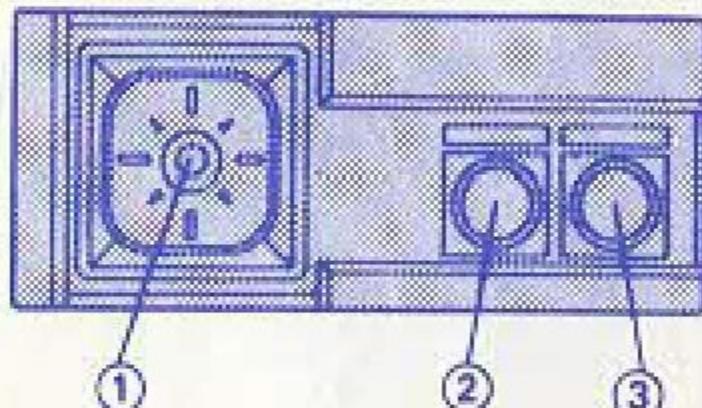
- Press left or right to select the route you'll take through Gotham City in the Stage screens.
- Press left or right to make Batman walk in those directions.
- Press down to crouch.

② Button 1

- Press to throw the Batarang™.
- Press to start the game.

③ Button 2

- Press to jump.
- Press in mid-air to fire Batman's Grappling Hook™.
- Press to start the game.



Spielsteuerung

① Richtungstaste

- Nach links oder rechts drücken, um die Route zu wählen, die Sie in Gotham City in den Spielbildern nehmen.
- Nach links oder rechts drücken, um Batman in diese Richtungen zu bewegen.
- Nach unten drücken, um sich hinzuhocken.

② Taste 1

- Drücken, um den Batarang zu werfen.
- Drücken, um das Spiel zu starten.

③ Taste 2

- Drücken, um zu springen.
- Drücken, um Batmans Kletterhaken in der Luft abzufeuern.
- Drücken, um das Spiel zu starten.

Aux commandes!

① Touche D (Touche directionnelle)

- Appuyez vers la gauche ou la droite sur les écrans d'étape pour sélectionner l'itinéraire que vous allez emprunter pour traverser Gotham City.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour que Batman avance dans ces directions.
- Appuyez vers le bas pour que Batman s'accroupisse.

② Touche 1

- Appuyez pour lancer le Batarang.
- Appuyez pour commencer une partie.

③ Touche 2

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pendant que Batman saute pour lancer le grappin.
- Appuyez pour commencer une partie.

Tome el control!

① Botón D (botón direccional)

- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar la ruta que tomará a través de las calles de las etapas de la ciudad de Gotham.
- Presiónelo hacia la derecha o hacia la izquierda para hacer que Batman camine en esas direcciones.
- Presiónelo hacia abajo para acuclillarse.

② Botón 1

- Presiónelo para arrojar el Batarang.
- Presiónelo para iniciar el juego.

③ Botón 2

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo en mitad del salto para disparar el garfio de Batman.
- Presiónelo para iniciar el juego.

Prendete il comando!

① Pulsante D (di direzione)

- Premete a sinistra o destra per selezionare la strada da prendere per attraversare Gotham City sullo schermo di fase.
- Premete a sinistra o destra per far camminare Batman nelle rispettive direzioni.
- Premete in giù per chinarti.

② Pulsante 1

- Premete per lanciare un Batarang.
- Premete per avviare il gioco.

③ Pulsante 2

- Premete per saltare.
- Premete quando Batman è a mezz'aria per lanciare il rampino.
- Premete per avviare il gioco.

Styr spelet!

① Styrtangenten D (rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) när en viss valmeny ROUTE SELECT visas för att välja önskad väg genom Gotham City.
- Vicka styrtangenten D åt vänster eller höger för att få Läderlappen att förflytta sig i dessa riktningar.
- Vicka styrtangenten D nedåt för att få Läderlappen att ducka.

② Knappen 1

- Tryck på 1 för att få Läderlappen att kasta sin Batarang.
- Tryck på 1 för att börja spelet.

③ Knappen 2

- Tryck på 2 för att få Läderlappen att hoppa.
- Tryck på 2, när Läderlappen befinner sig i luften, för att få honom att slunga iväg sin läderlappskrok (Grappling Hook).
- Tryck på 2 för att börja spelet.

De Besturing!

① R-toets (Richting Toets)

- Kies op het Gebied Scherm met links of rechts de route die je door Gotham City wilt nemen.
- Druk op links of rechts om Batman in die richting te laten lopen.
- Druk op omhoog om te bukken.

② Toets 1

- Druk hierop om de Batarang te gooien.
- Druk hierop om het spel te starten.

③ Toets 2

- Druk hierop om te springen.
- Druk hier midden in de lucht op om de Batman Enterhaak af te vuren.
- Druk hierop om het spel te starten.

Special Techniques and Equipment

Batman can use his equipment in a variety of ways. Learn how to use the equipment well to save Gotham City from the clutches of that fiend The Penguin, and his henchmen!

① **The Batarang:** This is Batman's main weapon, used to take out his opponents quickly and effectively. As Batman makes his way through the city, he will find items which will increase the speed and power of the Batarang.

- Throw the Batarang at opponents in front of him. One throw should take them down!

Spezielle Techniken und Ausrüstungsgegenstände

Batman kann seine Ausrüstungsteile auf verschiedene Weisen einsetzen. Machen Sie sich mit der Ausrüstung vertraut, damit Sie den Pinguin und dessen Spießgesellen besiegen können!

① **Der Batarang:** Die Hauptwaffe Batmans, mit der er seine Gegner schnell und wirksam unschädlich machen kann. Während Batman sich seinen Weg durch die Stadt kämpft, findet er Gegenstände, die die Geschwindigkeit und Kraft des Batarangs steigern.

- Werfen Sie den Batarang gegen Gegner vor ihm. Ein Wurf sollte ausreichen!

①



Techniques et gadgets spéciaux

Batman peut utiliser ses gadgets de différentes manières. Apprenez à bien utiliser ces gadgets pour sauver Gotham City des griffes de cet horrible Pingouin et de ses acolytes!

① **Le Batarang:** C'est l'arme principale de Batman. Elle lui permet de vaincre ses adversaires rapidement et efficacement. Tandis que Batman traverse la ville, il trouve des accessoires qui peuvent augmenter la vitesse et la puissance du Batarang.

- Lancez le Batarang sur les adversaires qui se trouvent en face de lui. Un seul coup devrait suffire à les éliminer!

Técnicas especiales y equipamiento

Batman puede utilizar este equipamiento de diversas maneras. ¡Aprenda cómo utilizar bien el equipamiento para salvar ciudad Gotham de las garras del desalmado Pingüino y sus secuaces!

- ① **El batarang:** Esta es el arma principal de Batman, utilizada para disponer rápidamente y efectivamente de sus enemigos. A medida que Batman pasa por la ciudad, se encontrará con artículos que aumentarán la velocidad y la potencia del Batarang.
- Arroje el Batarang hacia los oponentes que se encuentran enfrente de él. ¡Un solo lanzamiento debe derribarlos!

Attrezzatura e tecniche speciali

Batman può usare la sua attrezzatura in una varietà di modi. Imparate ad usarla bene in modo da salvare Gotham City dalle grinfie di quel diavolo di Penguin e dei suoi scagnozzi!

- ① **I batarang:** Sono l'arma principale di Batman e si usano per far fuori i nemici in modo rapido ed efficace. Mentre Batman si fa strada attraverso la città, trova oggetti che aumentano la velocità e la potenza dei Batarang.
- Lanciate un Batarang contro i nemici che sono davanti a Batman. Ne basta uno per farli fuori!

Specialvapen och teknik

Läderlappen kan använda sina vapen på flera olika sätt. Lär dig att använda vapnen på korrekt sätt för att rädda Gotham City ur klorna på pingvinen och hans lakejer!

- ① **Batarangen:** detta är Läderlappens huvudvapen och används till att slå ut en motståndare snabbt och effektivt. Under sin färd genom staden kommer Läderlappen att hitta lyckotecken vilka ger batarangen ökad fart och styrka.
- Kasta batarangen mot fiender som befinner sig framför Läderlappen. Det brukar räcka med ett kast för att slå omkull dem!

Speciale Technieken en Uitrusting

Batman kan zijn uitrusting op verschillende manieren gebruiken. Leer snel hoe je de uitrusting het beste kunt gebruiken om Gotham City uit de klauwen van de Penguin en zijn bende te redden.

- ① **De Batarang:** Dit is het belangrijkste wapen van Batman waarmee hij snel en handig vijanden uit kan schakelen. Tijdens het snel kan Batman voorwerpen vinden die de Batarang sterker en sneller kunnen maken.
- Gooi de Batarang naar vijanden die vlak voor Batman staan. Je moet ze met één klap uit kunnen schakelen.

- Jump up and throw the Batarang at opponents standing above Batman. They'll never see it coming!
- You can also use the Batarang to open Item Markers. Throw the Batarang at the marker, and when the item falls out, just walk over it to pick it up.

② **Batman's Grappling Hook:** You must learn how to use this weapon well, or you won't be able to make your way through the villains that will try to stop you.

- Springen Sie hoch und werfen Sie den Batarang gegen Feinde, die sich über Batman befinden. Sie werden sie damit überrumpeln!
- Sie können den Batarang auch verwenden, um Spielgegenstände freizugeben. Werfen Sie den Batarang gegen eine der Gegenstandsmarkierungen, und wenn der Gegenstand herausfällt, brauchen Sie nur noch über den Gegenstand zu gehen, um ihn aufzusammeln.

② **Batmans Kletterhaken:** Sie müssen lernen, mit dieser Ausrüstung richtig umzugehen, sonst können Sie sich nicht Ihren Weg durch die Feinde bahnen, die Sie stoppen wollen.

② **Le grappin de Batman:** Vous devez apprendre à bien utiliser cette arme pour échapper aux bandits qui vont essayer de vous arrêter.

②



- Salte y arroje el Batarang hacia los oponentes que se encuentran arriba de Batman. ¡Ellos nunca lo podrán ver llegar!
- Usted puede también utilizar el Batarang para abrir los indicadores con artículos. Arroje el Batarang hacia el indicador, y cuando caigan los artículos, camine sobre ellos para recogerlos.

② **El garfio de Batman:** Usted debe aprender cómo utilizar con destreza esta arma, de lo contrario no será capaz de abrirse paso a través de los villanos que intentarán detenerlo.

- Saltate e lanciate un Batarang ai nemici che si trovano sopra Batman. Non lo vedranno nemmeno arrivare!
- Potete usare un Batarang anche per aprire i segnalatori di oggetti. Lanciate il Batarang contro il segnalatore e quando l'oggetto cade giù, per raccoglierlo basta che ci camminiate sopra.

② **Il rampino di Batman:** Dovete imparare come usare bene quest'arma o non sarete in grado di farvi largo fra i furfanti che cercano di fermarvi.

- Hoppa upp och kasta batarangen mot fiender som befinner sig ovanför Läderlappen. De hinner aldrig reagera!
- Batarangen kan också användas till att öppna ett lyckotecken med. Kasta batarangen på tecknet så att lyckotingen ramlar ut. Placera sedan Läderlappen ovanpå lyckotingen för att få honom att plocka upp det.

② **Läderlappskroken:** du måste lära dig att använda detta vapen på rätt sätt för att ha en chans att ta dig förbi alla skurkar som försöker stoppa dig.

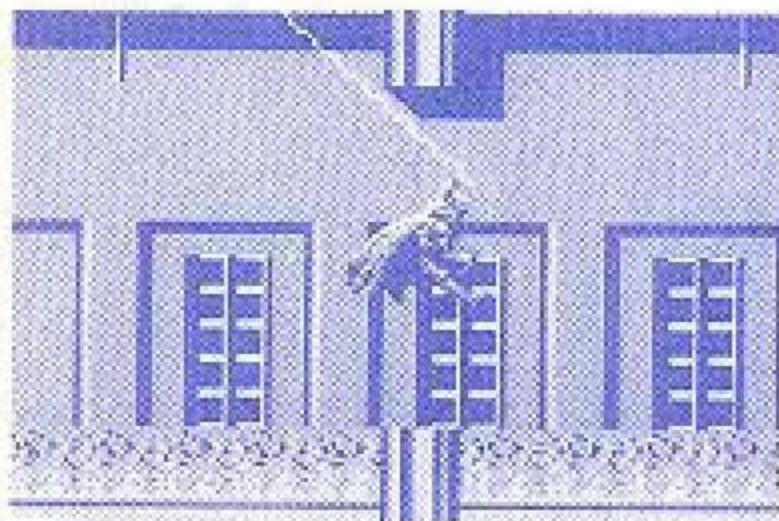
- Spring omhoog en gooi de Batarang naar vijanden die boven Batman staan. Ze zullen nooit weten wat ze geraakt heeft!
- Gebruik de Batarang ook om Bat-Tekens te openen. Gooi de Batarang tegen het teken en loop over het voorwerp heen als het naar beneden is gevallen.

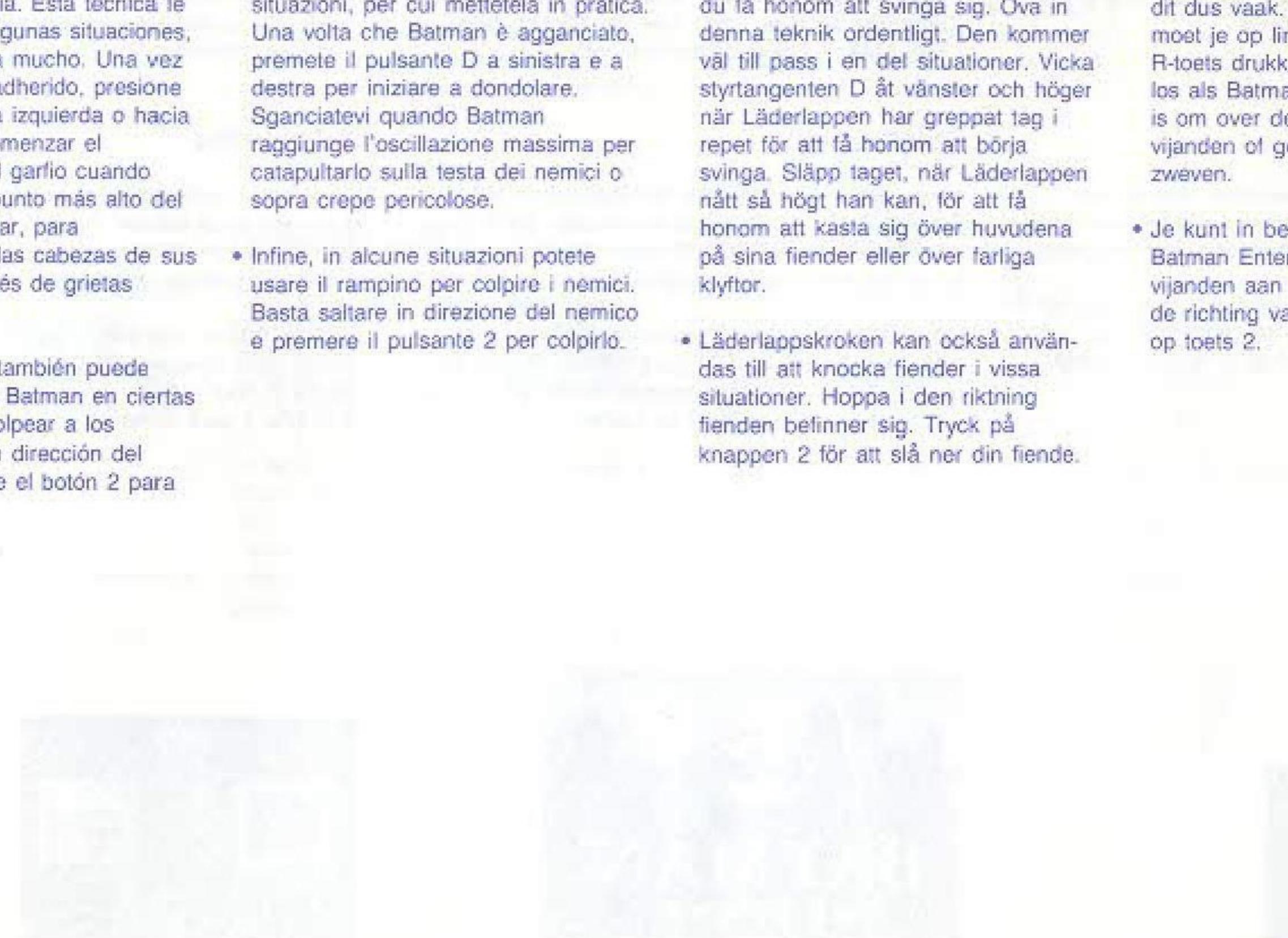
② **De Batman Enterhaak:** Deze moet je goed leren gebruiken, want anders zal je nooit langs bepaalde vijanden komen. Zij doen alles om jou te stoppen.

- Batman's Grappling Hook can be used to open Item Markers. Just stand directly beneath a marker, jump up and shoot the Grappling Hook at the Marker. When it opens, walk over the item to pick it up.
- Use Batman's Grappling Hook to get Batman up onto ledges that he can't reach by jumping. Press Button 2 to jump up, then press it again and hold to fire the Grappling Hook. Press the D-Button up to reel yourself up, and press Button 1 to jump up onto the ledge. If you decide not to jump onto the ledge you're attached to, just press the D-Button down and press Button 2 to detach and jump down.
- Mit dem Kletterhaken können auch Gegenstände freigelegt werden. Stellen Sie sich direkt unter eine Gegenstandsmarkierung, springen Sie nach oben, und feuern Sie den Kletterhaken gegen die Markierung. Wenn sie sich öffnet, gehen Sie nur über den Gegenstand, um ihn aufzuheben.
- Mit dem Kletterhaken können Sie an Stellen gelangen, zu denen man nicht springen kann. Drücken Sie Taste 2, um hochzuspringen, und drücken Sie sie erneut und halten Sie sie gedrückt, um den Kletterhaken abzufeuern. Drücken Sie die Richtungstaste, um sich nach oben zu ziehen, und drücken Sie Taste 1, um auf einen Vorsprung zu springen. Wenn Sie nicht auf den Vorsprung springen wollen, in dem der Kletterhaken festsitzt, drücken Sie die Richtungstaste nach unten und Taste 2 erneut, um sich zu lösen und nach unten zu springen.
- Vous pouvez utiliser le grappin de Batman pour ouvrir des bornes d'accessoires. Positionnez Batman juste au-dessous de la borne, sautez et lancez le grapin sur la borne. Quand elle est ouverte, passez sur l'accessoire pour le prendre.
- Utilisez le grappin pour amener Batman sur des endroits qu'il ne peut pas atteindre en sautant. Appuyez sur la touche 2 pour sauter, puis appuyez de nouveau et maintenez-la enfoncée pour lancer le grappin. Appuyez vers le haut sur la touche D pour grimper, puis appuyez sur la touche 1 pour sauter sur la corniche. Si vous ne voulez plus aller sur la corniche, appuyez vers le bas sur la touche D et appuyez sur la touche 2 pour sauter.

- El garfio de Batman puede ser utilizado para abrir indicadores de artículos. Párese directamente debajo del marcador, salte hacia arriba y dispare el garfio hacia el indicador. Cuando éste se abra, camine sobre el artículo para recogerlo.
- Utilice el garfio de Batman para remontarlo sobre las cornizas a las que él no puede llegar saltando. Presione el botón 2 para saltar, y luego presiónelo nuevamente y manténgalo presionado para disparar el garfio. Presione el botón D para remontarse y presione el botón 1 para saltar sobre la cornisa. Si usted decide no saltar sobre la cornisa en la que el garfio está afianzado, presione el botón D hacia abajo y presione el botón 2 para liberar el garfio y saltar hacia abajo.
- Il rampino di Batman può essere usato per aprire i segnalatori di oggetti. Basta stare proprio sotto il segnalatore, saltare e lanciare il rampino contro il segnalatore. Quando si apre, camminate sopra l'oggetto per raccoglierlo.
- Usate il rampino per far arrampicare Batman lungo le sporgenze che non può raggiungere saltando. Premete il pulsante 2 per saltare su, quindi premetelo ancora e tenetelo premuto per lanciare il rampino. Premete il pulsante D per arrampicarvi e il pulsante 1 per saltare sulla sporgenza. Se decidete di non saltare sulla sporgenza a cui vi siete agganciati, basta che premiate il pulsante D in giù e premiate il pulsante 2 per sganciarvi e saltar giù.
- Läderlappskroken kan användas till att öppna lyckotecken med. Placera Läderlappen under tecknet, hoppa upp och slunga kroken mot tecknet så att det öppnas. Placera sedan Läderlappen ovanpå det som fanns inuti, för att få honom att plocka upp det.
- Använd läderlappskroken till att få Läderlappen att ta sig upp på avsatsen som han inte kan nå genom att hoppa. Tryck på knappen 2 för att få Läderlappen att hoppa. Tryck en gång till på samma knapp, och håll den intryckt, för att slunga iväg kroken. Vicka styrtangenten D uppåt för att få Läderlappen att häva sig upp. Tryck på knappen 1 för att få honom att hoppa upp på avsatsen. Vicka styrtangenten D nedåt och tryck på knappen 2 för att få Läderlappen att släppa taget och hoppa ner, om du ångrar dig och inte vill att han ska hoppa upp på avsatsen.
- Batman's Enterhaak kan ook gebruikt worden om Bat Tekens te openen. Ga onder een Teken staan, spring omhoog en schiet de Enterhaak op het Teken. Als het open gaat, moet je over het voorwerp lopen om het op te pakken.
- Gebruik de Batman Enterhaak om op plaatsen te komen waar je anders niet naartoe zou kunnen springen. Druk op Toets 2 om te springen en druk dan nog een keer en houd Toets 2 ingedrukt om de Enterhaak af te vuren. Druk op omhoog op de R-toets om jezelf op te hijsen en druk op Toets 1 om op een rand te springen. Als je niet op die rand wilt springen, moet je op omlaag op de R-toets drukken en dan op Toets 2 om los te laten en naar beneden te springen.

- Fire Batman's Grappling Hook when Batman is directly under a ledge to rise directly up, or when Batman running to Power-Swing. This technique is going to be important in a few situations, so get lots of practice in. Once Batman is attached, press the D-Button left and right to start swinging. Detach when Batman reaches the highest point in the swing to catapult him over his enemies' heads, or across dangerous chasms.
- Finally, you can also use Batman's Grappling Hook in certain situations to hit enemies. Just jump in the direction of the enemy and press Button 2 to hit them.
- Feuern Sie Batmans Kletterhaken ab, wenn Batman direkt unter einem Vorsprung steht, um direkt nach oben aufzusteigen, oder wenn Batman läuft, um einen Power-Swing zu machen. Diese Technik ist in bestimmten Situationen sehr nützlich, üben Sie sich deshalb darin. Wenn Batman festsitzt, drücken Sie die Richtungstaste nach links und rechts, damit Batman zu schaukeln beginnt. Lassen Sie los, wenn Batman den höchsten Punkt erreicht hat, um ihn über die Köpfe der Feinde zu katapultieren, oder über gefährliche Abgründe.
- Schließlich können Sie Batmans Kletterhaken auch in bestimmten Situationen verwenden, um Feinde zu schlagen. Springen Sie einfach in die Richtung des Feindes und drücken Sie Taste 2, um sie zu treffen.
- Lancez le grappin tout droit quand Batman se trouve juste sous la corniche ou bien quand il court pour qu'il se balance. Entraînez-vous car cette technique peut s'avérer cruciale dans certaines situations. Une fois que Batman tient la corde, appuyez vers la gauche et la droite sur la touche D pour qu'il commence à se balancer. Lâchez la corde quand Batman atteint le point le plus élevé pour le catapulter par dessus la tête de ses ennemis ou pour qu'il franchisse des abîmes.
- Enfin, vous pouvez également utiliser le grappin de Batman pour frapper les ennemis dans certaines situations. Il suffit de sauter dans la direction des ennemis et d'appuyer sur la touche 2 pour les frapper.





- Dispare el garfio de Batman cuando éste se encuentre directamente debajo de una cornisa que está directamente arriba, o cuando Batman corre para impulsarse para un salto de potencia. Esta técnica le será muy útil en algunas situaciones, por eso practiquela mucho. Una vez que Batman esté adherido, presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para comenzar el balanceo. Libere el garfio cuando Batman llegue al punto más alto del movimiento pendular, para catapultarlo sobre las cabezas de sus enemigos, o a través de grietas peligrosas.
- Finalmente, usted también puede utilizar el garfio de Batman en ciertas situaciones para golpear a los enemigos. Salte en dirección del enemigo y presione el botón 2 para golpearlos.
- Lanciate il rampino quando Batman si trova proprio sotto una sporgenza per salirvi direttamente o quando Batman vuole dondolarsi. Questa tecnica risulterà importante in alcune situazioni, per cui mettetela in pratica. Una volta che Batman è agganciato, premete il pulsante D a sinistra e a destra per iniziare a dondolare. Sganciatevi quando Batman raggiunge l'oscillazione massima per catapultarlo sulla testa dei nemici o sopra crepe pericolose.
- Infine, in alcune situazioni potete usare il rampino per colpire i nemici. Basta saltare in direzione del nemico e premere il pulsante 2 per colpirlo.
- Slunga iväg läderlappskroken, när Läderlappen befinner sig rakt under en avsats, för att få honom att snabbt ta sig upp. Genom att slunga iväg kroken när Läderlappen springer kan du få honom att svinga sig. Öva in denna teknik ordentligt. Den kommer väl till pass i en del situationer. Vicka styrtangenten D åt vänster och höger när Läderlappen har greppat tag i repet för att få honom att börja svinga. Släpp taget, när Läderlappen nått så högt han kan, för att få honom att kasta sig över huvudena på sina fiender eller över farliga klyftor.
- Läderlappskroken kan också användas till att knocka fiender i vissa situationer. Hoppa i den riktning fienden befinner sig. Tryck på knappen 2 för att slå ner din fiende.
- Gebruik de Batman Enterhaak om recht omhoog te klimmen als Batman ergens onder staat of gebruik hem tijdens het rennen om de Bat-Swing te maken. Dit is erg belangrijk, oefen dit dus vaak. Als Batman vast zit, moet je op links en rechts op de R-toets drukken om te zwaaien. Laat los als Batman op het hoogste punt is om over de hoorden van je vijanden of gevvaarlijke vallen te zweven.
- Je kunt in bepaalde situaties de Batman Enterhaak gebruiken om vijanden aan te vallen. Spring eerst in de richting van de vijand en druk dan op toets 2.

③ The Power-Glide

- Holding down Button 2 after Batman has jumped allows him to use his cape to glide in the direction he is traveling. He can't glide too far, but it is a very useful maneuver when you are trying to get a little more horizontal distance.

Getting Started

After inserting the SEGA cartridge, turn on the power. First, the SEGA logo appears, followed by the Title screen. Press Button 1 or 2 to start the game.

The next screen is the Route screen. You have a choice between Route 1 or Route 2. Use the D-Button to highlight your choice, then press the Button 2 to start the game.



③ Die Power-Rutsche

- Halten Sie Taste 2 gedrückt, nachdem Batman gesprungen ist, um ihn auf seinem Cape in der Bewegungsrichtung rutschen zu lassen. Er kann nicht allzuweit rutschen, aber dies ist eine sehr nützliche Technik, wenn man ein bißchen mehr horizontalen Abstand gewinnen will.

Spielbeginn

Nach dem Einschieben der SEGA-Kassette schalten Sie das Gerät ein. Zuerst erscheint das SEGA-Logo und danach das Titelbild. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

Wahlbildschirm für die Reiseroute. Sie können zwischen Route 1 und Route 2 wählen. Heben Sie Ihre Wahl mit der Richtungstaste hervor und drücken Sie Taste 2, um das Spiel zu starten.



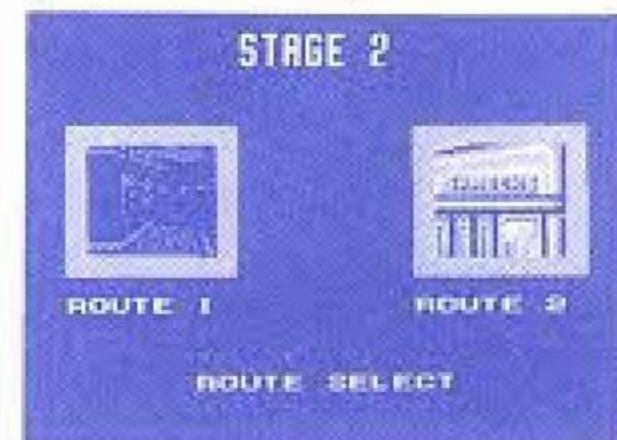
③ La cape volante

- Si vous maintenez la touche 2 enfoncée après que Batman ait sauté, il peut utiliser sa cape et continuer en planant dans la même direction. Il ne peut pas aller très loin mais c'est une manœuvre très utile quand vous avez besoin de prendre un peu de distance.

Préparatifs

Quand vous avez inséré la cartouche SEGA, mettez la console sous tension. Le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre. Appuyez sur la touche 1 ou 2 pour commencer une partie.

Ensuite, l'écran d'itinéraire apparaît. Vous pouvez choisir votre itinéraire (ROUTE 1 ou 2). Utilisez la touche D pour éclairer votre choix, puis appuyez sur la touche 2 pour commencer une partie.



③ El planeo de potencia

- Mantenga presionado el botón 2 después que Batman haya saltado le permitirá utilizar su capa para planear en la dirección en la que viaja. El no podrá ir muy lejos planeando, pero ésta es una maniobra muy útil cuando usted está intentando salvar una distancia más grande en la horizontal.

Preparativos

Después de insertar el cartucho SEGA, conecte la alimentación. Primero aparecerá el logotipo de SEGA, seguido por la pantalla de título. Para iniciar el juego presione el botón 1 o el 2.

La próxima es la pantalla con la ruta. Usted puede escoger entre la ruta 1 o la ruta 2. Utilice el botón D para iluminar una opción y luego presione el botón 2 para iniciar el juego.

③ Per planare

- Dopo che Batman ha saltato tenete premuto il pulsante 2 in modo che usi il mantello per planare nella direzione in cui si sta muovendo. Non può planare molto lontano, ma è una manovra molto utile quando state cercando di raggiungere una meta un po' più orizzontale.

Inizio del gioco

Dopo aver inserito la cartuccia SEGA accendete la macchina. Compare all'inizio il marchio SEGA seguito dallo schermo del titolo. Premete il pulsante 1 o 2 per iniziare il gioco.

Lo schermo successivo è lo schermo di strada. Potete scegliere fra strada 1 (ROUTE 1) e strada 2 (ROUTE 2). Usate il pulsante D per evidenziare la vostra scelta e quindi premete il pulsante 2 per avviare il gioco.

③ Luftfärd

- Tryck på knappen 2 när Läderlappen hoppar. Håll sedan knappen intryckt för att få honom att med hjälp av sin cape flyga i den riktning han färdas. Han kan inte flyga särskilt långt, men en luftfärd kan vara bra att utnyttja för att få en bättre överblick.

Att börja spelet

Sätt i SEGAs spelkassett och slå på strömmen. Först visas SEGAs varumärke och därefter rubriksenen. Tryck på knappen 1 eller 2 för att börja spelet.

Nu visas valmenyn ROUTE SELECT. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att lysa upp den väg du vill välja, ROUTE 1 eller ROUTE 2. Tryck på knappen 2 för att börja spela.

③ De Power-Glide

- Houdt Toets 2 ingedrukt als Batman ergens afgesprongen is, om zo zijn cape te gebruiken om naar beneden te zweven. Hij kan niet zo ver zweven, maar het is handig om wat verder te komen dan dat je normaal zou springen.

Het Spel Starten

Zet het Master system aan als je de SEGA cassette erin gestopt hebt. Je ziet eerst het SEGA logo en daarna het Titelscherm. Druk op Toets 1 of 2 om het spel te starten.

Het volgende scherm is het Route scherm. Je kunt kiezen uit Route 1 of Route 2. Maak je keuze met de R-toets en druk dan op Toets 2 om het spel te starten.

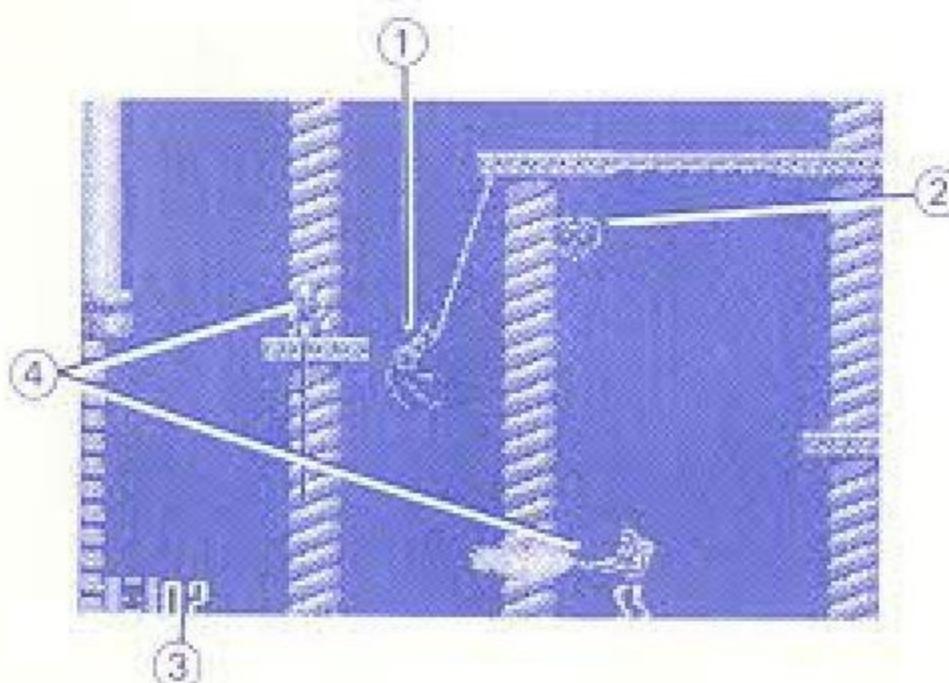
Screen Signals

- ① Batman
- ② Item Marker
- ③ Lives Remaining
- ④ Enemies

Items

There are three types of items to be picked up in Gotham City. One adds one Life, the second adds strength and distance to your Batarang, and the third increases Batman's speed. Each item is inside a bat-shaped Item Marker. To open the Item Marker, hit it with a Batarang or the Grappling Hook to reveal what's inside, then walk over it as it's bouncing to pick it up.

Note: When Batman is downed, the Batarang's distance and Batman's speed decrease.



Blidschirmanzeigen

- ① Batman
- ② Gegenstandsmarkierung
- ③ Restliche Leben
- ④ Feinde

Gegenstände

Es gibt drei Typen von Gegenständen, die man in Gotham City aufsammeln kann. Ein Typ fügt ein neues Leben hinzu, ein anderer gibt dem Batarang mehr Stärke und Reichweite, und der dritte steigert Batmans Geschwindigkeit. Jeder Artikel befindet sich in einer fledermausförmigen Gegenstandsmarkierung. Um die Markierung zu öffnen, werfen Sie einen Batarang oder den Kletterhaken dagegen, um zu sehen, was sich darin befindet, und gehen Sie dann darüber, um den Gegenstand aufzuheben.

Hinweis: Wenn Batman abgeschossen wird, nehmen seine Geschwindigkeit und die Reichweite des Batarangs ab.

Signaux sur l'écran

- ① Batman
- ② Borne d'accessoire
- ③ Vies restantes
- ④ Ennemis

Accessoires

Vous trouverez trois types d'accessoires dans Gotham City. Le premier vous apporte une vie, le second augmente la force et la distance du Batarang et le troisième accroît la vitesse de Batman. Chaque accessoire se trouve dans une borne en forme de chauve-souris. Pour ouvrir la borne d'accessoire, frappez-la avec le Batarang ou le grappin puis passez sur l'accessoire pendant qu'il rebondit pour le prendre.

Remarque: Quand Batman est terrassé, sa vitesse diminue ainsi que la puissance du Batarang.



Señales en pantalla

- ① Batman
- ② Indicador de artículo
- ③ Vidas restantes
- ④ Enemigos

Articulos

Existen tres tipos de artículos a ser recogidos en la ciudad Gotham. Uno agrega una vida, el segundo agrega fuerza y distancia a su Batarang y el tercero aumenta la velocidad de Batman. Cada artículo se encuentra dentro de un indicador con forma de murciélagos. Para abrir el indicador de artículo, golpéelo con el Batarang o con el garfio para descubrir el contenido, luego camine sobre éste mientras está rebotando, para recogerlo.

Nota: Cuando Batman ha sido derribado, la distancia del Batarang y la velocidad con que Batman se desplaza, decrecerán.

Indicatori sullo schermo

- ① Batman
- ② Segnalatore di oggetto
- ③ Vite rimaste
- ④ Nemici

Oggetti

A Gotham City ci sono tre tipi di oggetti da raccogliere. Il primo tipo aggiunge una vita, il secondo accresce forza e distanza ai Batarang e il terzo aumenta la velocità di Batman. Ciascun oggetto è dentro un segnalatore a forma di pippistrello. Per aprire il segnalatore di oggetto, colpítelo con un Batarang o il rampino per rivelarne l'interno, quindi per raccogliere l'oggetto camminateci sopra quando rimbalza.

Nota: Quando Batman viene sconfitto, la distanza dei Batarang e la velocità di Batman stesso diminuiscono.

Det som syns på bildskärmen

- ① Läderlappen
- ② Lyckotecken
- ③ Antal återstående liv
- ④ Fiender

Lyckotecken

I Gotham City finns tre olika slags lyckoting att plocka upp: ett som ger ett extra liv, ett som ökar styrkan och räckvidden hos batarangen och ett som ger Läderlappen ökad snabbhet. Varje lyckoting finns inuti ett läderlappskonformat lyckotecken. Träffa tecknet med en batarang eller läderlappskronen för att öppna det och se vad det innehåller. Placera sedan Läderlappen ovanför det studsande lyckotingen för att plocka upp det.

OBS! Batarangens räckvidd och Läderlappens snabbhet minskar när Läderlappen blir nerslagen.

Wat staat er op het Scherm

- ① Batman
- ② Bat Teken
- ③ Overgebleven Levens
- ④ Vijand

Voorwerpen

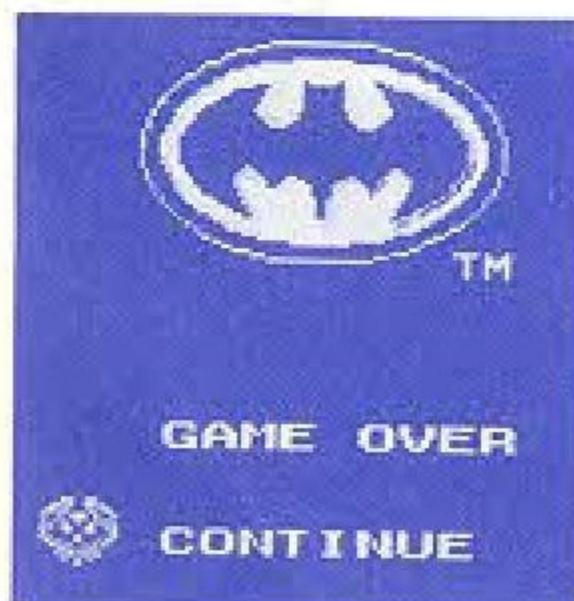
Je kunt drie soorten voorwerpen oppakken in Gotham City. De eerste geeft je een extra leven, de tweede maakt je Batarang sterker en geeft hem een groter bereik en van de derde wordt Batman sneller. Elk voorwerp zit in een Bat Teken. Raak het Bat Teken met je Batarang of de Enterhaak om te zien wat er in zit. Loop er daarna overheen om het op te pakken.

NB! Als Batman geraakt wordt, neemt het bereik van de Batarang en Batman's kracht af.

- The yellow item increases Batman's speed.
- The orange item increases Batman's Lives by 1.
- The grey item increases the Batarang's strength and distance. The more of these you collect, the farther and faster the Batarang will go when you throw it.

Game Over

Each time Batman is hit by an enemy, he loses one of his Lives. If he loses all his lives, the Continue screen appears. You can choose to continue your battle from the beginning of the stage you were in, or end the game as it stands. Move the cursor by pressing the D-Button left or right, then choose by pressing the Start Button. If you choose Yes, the Stage screen you started at will appear, and you can choose which route to take. If you choose No, the SEGA logo will appear, followed by the Title Screen.



- Gelbe Gegenstände steigern Batmans Geschwindigkeit.
- Orangefarbene Gegenstände geben Batman ein weiteres Leben.
- Graue Gegenstände steigern die Stärke und Reichweite des Batarangs. Je mehr Gegenstände Sie sammeln, desto weiter und schneller fliegt der Batarang nach dem Werfen.

Spielende

Jedesmal wenn Batman von einem Feind getroffen wird, verliert er eines seiner Leben. Wenn er alle Leben verloren hat, erscheint das Fortsetzungsbild. Sie können vom Anfang der Spielstufe, in der Sie waren, fortsetzen, oder das Spiel an dieser Stelle beenden. Bewegen Sie den Cursor mit der Richtungstaste nach links oder rechts und geben Sie Ihre Wahl mit der Starttaste ein. Wenn Sie Ja (YES) wählen, erscheint das Bild der zuletzt gespielten Spielstufe, und Sie können wählen, welche Route Sie gehen wollen. Wenn Sie Nein (NO) wählen, erscheint das SEGA-Logo, gefolgt vom Titelbild.

- L'accessoire jaune augmente la vitesse de Batman.
- L'accessoire orange apporte une vie supplémentaire à Batman.
- L'accessoire gris augmente la force et la distance du Batarang. Plus vous ramassez de ces accessoires, plus le Batarang ira loin et vite quand vous le lancerez.

Fin de la partie

Chaque fois que Batman est touché par un ennemi, il perd une vie. Quand il a perdu toutes ses vies, l'écran Continue apparaît. Vous pouvez choisir de continuer à jouer à partir du début de la scène que vous avez perdu ou abandonner le jeu. Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D pour déplacez le curseur, puis appuyez sur la touche Start pour effectuez votre choix. Si vous choisissez "Yes" (oui), l'écran de l'étape que vous avez perdu apparaît et vous pouvez choisir l'itinéraire à emprunter. Si vous choisissez "No" (non), le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre.

- El artículo amarillo aumenta la velocidad de Batman.
- El artículo naranja agrega una vida a las de Batman.
- El artículo gris aumenta la fuerza y el alcance del Batarang. Cuantos más artículos recoja, más lejos y más rápido llegará el Batarang cuando lo arroje.

Fin de juego

Cada vez que Batman sea alcanzado por un enemigo, perderá una vida. Si pierde todas las vidas, aparecerá la pantalla de continuación. Usted puede escoger el continuar la batalla desde el comienzo de la etapa en la que se encontraba, o terminar el juego. Mueva el cursor presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha, luego efectúe la selección presionando el botón de inicio. Si usted escoge "YES" (sí) aparecerá la pantalla de la etapa en la que usted comenzó, y podrá escoger la ruta a tomar. Si usted selecciona "NO", aparecerá el logotipo de SEGA, seguido por la pantalla de título.

- Gli oggetti gialli aumentano la velocità di Batman.
- Gli oggetti arancioni aumentano di una unità il numero di vite di Batman.
- Gli oggetti verdi aumentano la forza e la distanza dei Batarang. Più oggetti raccogliete, più i Batarang vanno lontano e sono veloci quando li lanciate.

Fine del gioco (GAME OVER)

Ogni volta che Batman viene colpito da un nemico perde una vita. Se perde tutte le vite compare lo schermo per continuare (CONTINUE). Potete scegliere se continuare la vostra battaglia dall'inizio della fase in cui eravate o terminare il gioco a quel punto. Muovete il cursore premendo il pulsante D a sinistra o a destra, quindi scegliete premendo il pulsante di avvio. Se scegliete di continuare (YES), compare lo schermo di fase da cui avevate iniziato e potete scegliere la strada da prendere. Se scegliete di non continuare (NO), compare il marchio SEGA, seguito dallo schermo del titolo.

- Ett gult lyckoting ger Läderlappen ökad snabbhet.
- Ett orangefärgat lyckoting ger Läderlappen ett extraliv.
- Ett grått lyckoting ger batarangen ökad styrka och räckvidd. Ju fler sådana här lyckoting du samlar ihop, desto längre och snabbare kommer batarangen att flyga när den kastas.

Spelet slut

Läderlappen förlorar ett liv varje gång han träffas av en fiende. När han har förlorat samtliga liv visas valmenyn CONTINUE. Här kan du välja mellan att börja om från början av den nivå du sist spelade på eller att avsluta spelet. Vacka styrtangenten D åt vänster eller höger för att flytta markören åt lämpligt håll. Tryck på startknappen för att mata in ditt val. Om du väljer YES (ja) visas valmenyn ROUTE SELECT för den nivå du senast började på, och du kan då välja vilken väg du vill ta. Om du väljer NO (nej) visas SEGAs varumärke följt av rubrikscenen.

- Van het gele voorwerp wordt Batman sneller.
- Het oranje voorwerp geeft Batman een extra leven.
- De Batarang wordt sterker en krijgt een groter bereik van het grijze voorwerp. Hoe meer voorwerpen je oppakt, hoe sneller en verder je Batarang gaat als je hem gooit.

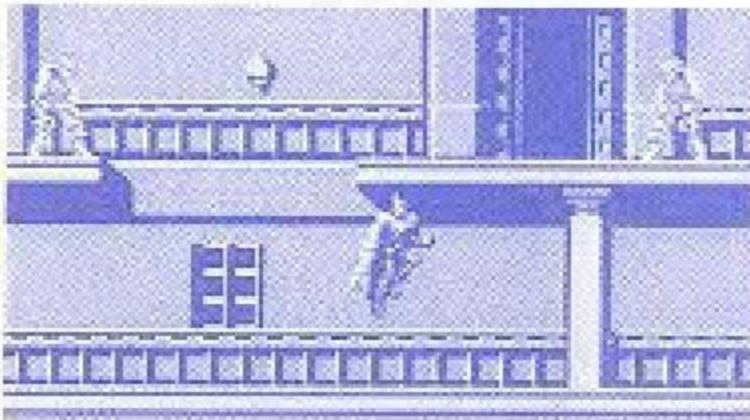
Einde van het Spel

Elke keer als Batman geraakt wordt door een vijand, verlies je een leven. Als je geen levens meer hebt, zie je het Continue scherm. Je kunt dan doorgaan met de strijd aan het begin van het level waar je geëindigd was of stoppen met het spel. Verplaats de cursor met links en rechts op de R-toets en druk dan op Toets 1 of 2. Als je voor "Yes" kiest, begin je weer aan het begin van het level waar je was en kun je de route kiezen. Als je voor "No" kiest, zie je het SEGA logo en het Titelscherm.

Battle in Gotham City

Gotham City's citizens are being threatened by a new horde of grievous goons. The Red Triangle Circus Gang™ is in town, and terror is the main attraction! Batman has to fight his way through The Penguin's henchmen. After each round, Batman also has to face one of The Penguin's top bosses, including that felonious feline, Catwoman™! And after he goes through all that, he still has to face The Penguin!

① Stage 1: Batman is looking to clean up the streets of Gotham City. But a bunch of bad guys are looking to wipe the streets with The Caped Crusader™! There are some nasty street fighters, and flame-throwing goons who need to be taught a lesson in manners.



Der Kampf in Gotham City

Die Bürger von Gotham City werden von einer neuen Horde habgieriger Verbrecher bedroht. Die Red Triangle Circus Gang ist in der Stadt, und Terror ist ihre Hauptattraktion! Batman muß auch mit den Helfern des Pinguins fertig werden. Nach jeder Runde muß Batman einem der Hauptgangster des Pinguins gegenüberstehen, einschließlich der geschmeidigen Catwoman! Und nachdem er all das überstanden hat, bleibt immer noch die Abrechnung mit dem Pinguin offen!

① Stufe 1: Batman will die Straßen von Gotham City säubern. Aber eine Bande von Verbrechern plant, den Caped Crusader als Besen zu verwenden! Es gibt ein paar häßliche Straßenkämpfer und flammenwerfende Halbstarke, die einige Lektionen in guten Manieren brauchen.

Bataille dans Gotham City

Les citoyens de Gotham City sont menacés par une horde d'affreux bandits. Le gang du triangle rouge séme la terreur en ville! Batman doit affronter les sbires du Pingouin. A la fin de chaque étape, il doit affronter l'un des plus grands boss, y compris la dangereuse féline Catwoman! Et après toutes ces épreuves, il doit encore affronter le Pingouin!

① Etape 1: Batman veut nettoyer les rues de Gotham City. Cependant, un groupe de bandits veut éliminer l'homme chauve-souris! Donnez une leçon à ces voyous et cracheurs de flammes qui infestent les rues.



Batalla en la ciudad de Gotham

Los ciudadanos de Gotham están siendo amenazados por una nueva horda de seres horripilantes. La pandilla del Circo del Triángulo Rojo está en la ciudad, y ¡el terror es la atracción principal! Batman tiene que luchar a través de los secuaces del Pingüino. Después de cada encuentro, Batman también tiene que enfrentarse a uno de los jefes del Pingüino, incluyendo al felino felón, ¡la Mujer Gata! Y luego que pase por todo esto, todavía tendrá que enfrentarse con ¡el Pingüino!

① **Etapa 1:** Batman está intentando limpiar las calles de la ciudad Gotham. Pero un grupo de chicos malos están intentando barrer las calles con ¡el Cruzado Encapado! Hay algunos peleadores callejeros viciosos e imbéciles que lanzan llamas, a los cuales hay que enseñarles modales.

Battaglia a Gotham City

Gli abitanti di Gotham City sono minacciati da una nuova orda di terribili sicari. La gang del Red Triangle Circus è in città e la principale attrazione è il terrore! Batman deve farsi largo a fatica fra gli scagnozzi di Penguin e dopo ciascuna fase, deve affrontare anche uno dei boss di Penguin, inclusa la crudele felina Catwoman. E dopo aver superato tutto questo deve ancora affrontare Penguin!

① **Fase 1:** Batman conta di ripulire le strade di Gotham City ma un gruppo di brutti ceffi conta invece di dare una severa lezione al crociato col mantello! Ci sono alcuni pericolosi teppisti e sicari lanciatori di fiamme che hanno bisogno di una bella lezione di buone maniere.

Strid i Gotham City

Gotham City hotas av en ny skara farliga banditer. Röda triangelcirkus-gänget (The Red Triangle Circus Gang), vars huvudnummer består av terror, har kommit till stan! Läderlappen måste slå sig förbi pingvinens alla underhuggare. Efter varje omgång måste han dessutom möta någon av pingvinens bossar, inklusive den bestialistiska Kattkinnan (Catwoman)! När Läderlappen klarat av alla dessa fiender har han fortfarande pingvinen kvar att möta!

① **Nivå 1:** Läderlappen tänker rensa gatorna i Gotham City, men ett gäng skurkar har för avsikt att sopa gatan med caperiddaren (The Caped Crusader)! Bland skurkar-na syns några otäcka slagskämpar från gatan tillsammans med eldkastande banditer, vilka behöver få sig en lektion i gott uppförande.

Strijd in Gotham City

De inwoners van Gotham City worden bedreigd door bendes gangsters. Het Rode Driehoek Circus is in de stad en de hoofd-act is terreur. Batman moet zich een weg vechten langs de handlangers van de Penguin. Na elke ronde moet Batman het opnemen tegen een Baas van de Penguin, zelfs tegen de kattige Catwoman! Als hem dat al lukt, moet hij het ook nog een keer gaan opnemen tegen de Penguin zelf!

① **Gebied 1:** Batman gaat de straten van Gotham City opruimen. Maar de bendes met boeven willen Batman ook wel even opruimen! Er zijn gevvaarlijke staatvechters en vlammenwerpende boeven die nodig een lesje geleerd moeten worden.

② **Stage 2:** The action moves indoors as The Caped Crusader follows the hoodlums into a department store. Bomb-throwing bums and booby-trapped rooms make the going very rough for Batman! And if you think that's trouble, this round's boss is the whip-toting Catwoman!

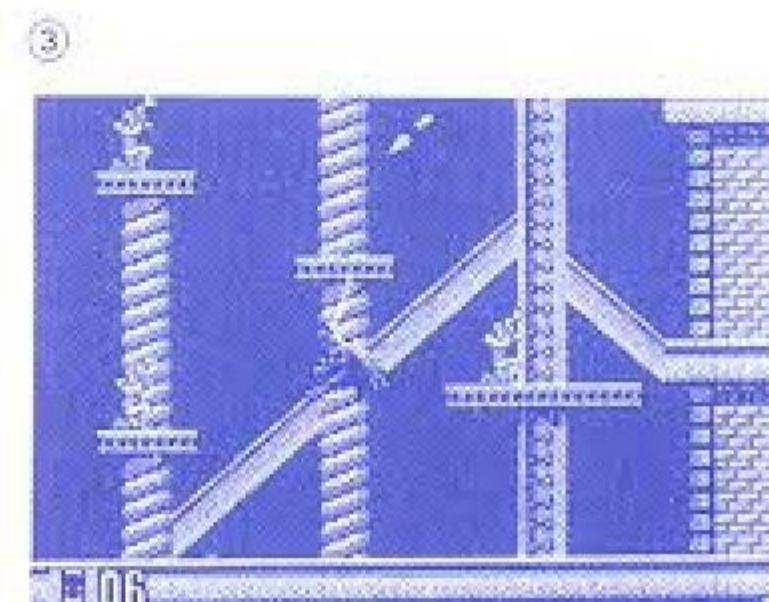
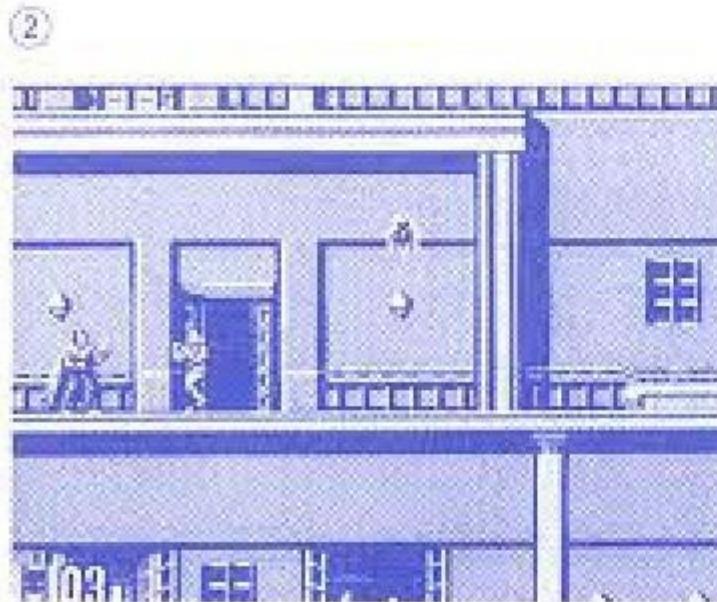
② **Stufe 2:** Batman folgt den Gangstern in ein Kaufhaus, und die Action geht jetzt drinnen weiter. Bombenwerfende Halunken und verminete Räume machen das Vordringen für Batman schwierig! Und wenn Sie glauben, bisher war es schwierig, dann warten Sie, bis die peitschenschwingende Catwoman auftaucht!

② **Etape 2:** L'action se passe maintenant à l'intérieur d'un grand magasin. Les salles sont remplies de pièges et des bandits essaient de lancer des bombes sur l'homme chauve-souris! Pire encore, Batman va devoir affronter le boss de cette étape qui n'est autre que la célèbre Catwoman, avec son fouet!

③ **Stage 3:** High above the streets of Gotham, our hero fights his way along the rooftops, while the criminal element makes the going difficult. Knife throwing molls and rolling roustabouts are just some of the low-lifes that Batman encounters.

③ **Stufe 3:** Hoch über den Straßen von Gotham kämpft unser Held sich seinen Weg über die Dächer, während die kriminellen Elemente sich ihm in den Weg stellen. Messerwerfende Mörder und rollende Tramps sind nur einige der Typen, die Batman trifft.

③ **Etape 3:** Très haut au-dessus des rues de Gotham City, notre héros se bat sur les toits contre des criminels. Les nanas des gangsters vous lancent des couteaux et vous allez affronter toutes sortes de brutes.



② **Etapa 2:** La acción se mueve hacia el interior mientras el Cruzado Encapado sigue a las hordas dentro de un gran almacén. Los vagabundos que arrojan bombas y las salas llenas de trampas ¡hacen el camino muy difícil para Batman! Si usted cree que esto es un problema, imagine al jefe de la etapa que es ¡la mujer Gata blandiendo un látigo!

③ **Etapa 3:** Muy arriba de las calles de Gotham, nuestro héroe se abre camino por los tejados, mientras que los elementos criminales le dificultan la marcha. Queridas que lanzan cuchillos y mecanismos rodantes, son solamente algunas de las vidas arrastradas con las que Batman se encuentra.

② **Fase 2:** L'azione si svolge in interni e il crociato col mantello segue i gangster in un grande magazzino. Tipacci che lanciano bombe e stanze piene di trappole rendono il cammino di Batman molto arduo! E se pensate sia questo il problema, sappiate che il boss di questo livello è Catwoman armata di frustal

③ **Fase 3:** In alto, sopra le strade di Gotham City, il nostro eroe si fa largo fra i tetti, mentre i criminali rendono difficile il cammino. Prostitute che lanciano coltelli e scaricatori di porto rotolanti sono solo alcuni rappresentanti della vita dei bassifondi che Batman può incontrare.

② **Nivå 2:** scenen flyttas nu inomhus efter att Läderlappen förföljt bovarna in i ett varuhus. Banditer som kastar bomber och rum försedda med fällor gör att Läderlappen får det mycket tufft! Men tro inte att detta är allt. Bossen på den här nivån är nämligen Kattkvinnan med sin piska!

③ **Nivå 3:** högt ovanför Gotham Citys gator kämpar sig vår hjälte fram över hustaken, där kriminella element gör det svårt att ta sig fram. Knivkastande gangsterbrudar och galningar från cirkusen är bara några av de uslingar som Läderlappen stöter på här.

② **Gebied 2:** De Gemaskerde Held achtervolgt de boeven naar een groot warenhuis. Bom-gooiende schurken en gevaarlijke kamers met valkuilen maken het erg moeilijk voor Batman! En alsof dat nog niet erg genoeg is, blijkt Catwoman met haar zweep de Baas van dit gebied te zijn!

③ **Gebied 3:** Hoog boven de straten van Gotham City moet onze held op de daken vechten en de schurken maken het niet gemakkelijk voor hem. Messenwerpende schurken en rollende bandieten zijn maar een paar van de misdadigers die Batman daar tegenkomt.

④ **Stage 4:** The dismal sewer system below Gotham City is the setting for the next battle. The action never stops as Batman leaps across sewer pipes, battles with rocket-launching penguins and dukes it out with some nasty, bomb-throwing blondes.

⑤ **Stage 5:** The maze of sewers continues as Batman relentlessly pursues the elusive Penguin. Between Batman and his goal, however, stand some very determined opponents and some tricky chasms that the Caped Crusader must find his way across.

④ **Stufe 4:** Das verfallende Kanalisationssystem von Gotham City ist der Hintergrund für die nächste Schlacht. Die Action hört nie auf, während Batman über Kanalisationsröhren springt, mit raketenwerfenden Pinguinen kämpft und bombenlegende Blondinen außer Gefecht setzt.

⑤ **Stufe 5:** Das Labyrinth der Kanalisationsschächte setzt sich fort, während Batman unermüdlich den Pinguin verfolgt. Und zwischen Batman und seinem Ziel stehen noch ein paar äußerst entschlossene Gegner und einige sehr heimtückische Abgründe, die der Caped Crusader noch überwinden muß.

④ **Etape 4:** La bataille suivante a lieu dans les égouts lugubres de Gotham city. Batman bondit parmi les canalisations, affront des pingouins qui tirent des roquettes et de dangereuses nanas blondes qui lui lancent des bombes.

⑤ **Etape 5:** Le labyrinthe des égouts continue tandis que Batman poursuit l'insaisissable Pingouin. Cependant, avant d'atteindre son but, Batman, l'homme chauve-souris doit affronter des adversaires déterminés et éviter des gouffres dangereux.



④ **Etapa 4:** El tétrico sistema de alcantarillado debajo de la ciudad de Gotham, es el escenario de la próxima batalla. La acción nunca se detiene a medida que Batman salta los tubos de aguas servidas, lucha contra los pingüinos que lanzan cohetes y se las ve con rubias que lanzan bombas.

⑤ **Etapa 5:** El laberinto de alcantarillas continúa a medida que Batman persigue sin detenerse al Pingüino esquivo. Sin embargo, entre Batman y su meta se interponen algunos oponentes con mucha determinación, y algunos abismos traicioneros que el Cruzado de la Capa debe salvar.

④ **Fase 4:** Il tetro sistema delle fogne di Gotham City è lo scenario della battaglia successiva. L'azione non si ferma mai e Batman salta oltre le tubature delle fogne, combatte contro pinguini che lanciano razzi e fa a pugni con alcune pericolose blonde che lanciano bombe.

⑤ **Fase 5:** Il labirinto di fogne continua mentre Batman, implacabilmente, insegue l'inafferrabile Penguin. Ma fra Batman e la sua meta si trovano alcuni nemici molto risoluti ed alcune infide crepe fra cui il crociato col mantello deve farsi largo.

④ **Nivå 4:** det mörka kloaksystemet under Gotham City är scenen för nästa strid. I en strid som aldrig tycks ta slut hoppar Läderlappen fram över avloppsrör. Han möter pingviner med raketvapen och gör upp med några elaka, granatkastande blondiner.

⑤ **Nivå 5:** Läderlappen fortsätter sin färd genom myllret av avloppsledningar när han ständigt förföljer den svårfångade pingvinen. På väg mot målet möter han emellertid några mycket beständiga fiender och måste ta sig över en del breda klyftor.

④ **Gebied 4:** De volgende scène speelt zich af in de stinkende riolen van Gotham City. Er is constante actie terwijl Batman over rioolpijpen moet springen, tegen pinguins met raketten moet vechten en op moet passen voor bommenwerpende blondjes.

⑤ **Gebied 5:** Batman's zoektocht naar de gevarelijke Penguin gaat verder in de riolen. Onze Gemaskerde Held wordt onderweg de hele tijd tegengehouden door vastberaden vijanden en een heleboel gevarelijke gangen.

Hints

- Batman's Grappling Hook is a very versatile piece of equipment, and it is very important to master its use in order to destroy opponents and successfully make your way through the stages.
- You will need a lot of practice with the Grappling Hook as you make your way through the different stages. There is no time limit in the game so it's a good idea to practice your technique in a safe area.
- It only takes one hit to bring down Batman, and when this happens, he loses one Life. Don't take chances — use the Batarang as much as possible to avoid being hit.

Hinweise

- Batmans Kletterhaken ist ein sehr vielseitiges Ausrüstungsteil, und es ist äußerst wichtig, daß Sie lernen, wie man es richtig einsetzt, um Feinde außer Gefecht zu setzen und sich einen Weg durch die Spielstufen zu bahnen.
- Sie brauchen eine Menge Übung mit dem Kletterhaken, um alle Spielstufen zu schaffen. In diesem Spiel gibt es kein Zeitlimit; darum ist es eine gute Idee, Ihre Technik in einem sicheren Gebiet zu üben.
- Batman braucht nur einen Treffer abzubekommen, um abgeschossen zu werden; und wenn das passiert, verliert er ein Leben. Gehen Sie deshalb keine Risiken ein — verwenden Sie den Batarang so oft wie möglich, um zu vermeiden, daß Sie getroffen werden.

Conseils

- Le grappin est un accessoire très polyvalent. Vous devez absolument bien maîtriser son utilisation pour détruire vos adversaires et gagner les étapes successives.
- Vous aurez besoin de beaucoup d'entraînement au grappin. Etant donné que ce jeu n'est pas limité dans le temps, profitez-en pour vous entraînez dans les zones calmes.
- Il suffit d'un coup pour que Batman perde une vie. Ne prenez pas de risques inutiles et utilisez le Batarang le plus possible pour éviter les coups.

Consejos

- El garfio de Batman es una herramienta un articulo muy versátil, y es importante llegar a la maestría en su uso, para destruir a los oponentes y abrirse paso con éxito a través de las etapas.
- Usted practicar mucho con el garfio para abrirse paso a través de las diferentes etapas. No existe límite de tiempo en el juego, por ello es una buena idea practicar la técnica en un área segura.
- Batman es derribado por un solo golpe, y cuando ésto sucede, él pierde una vida. No se arriesgue, utilice el Batarang tanto como sea posible para evitar ser herido.

Consigli

- Il rampino di Batman è un congegno molto versatile ed è molto importante conoscerne a fondo l'uso in modo da distruggere i nemici e farsi largo con successo fra le fasi.
- Avete bisogno di fare molta pratica con il rampino mentre vi fate largo nelle varie fasi. Non c'è limite di tempo nel gioco, per cui è una buona idea sperimentare la propria tecnica in una zona sicura.
- Basta un colpo solo per abbattere Batman e quando ciò accade, perde una vita. Non correte rischi, usate il più possibile i Batarang per evitare di essere colpiti.

Några tips

- Läderlappskroken är ett verktyg som kan användas till mycket. Det är ytterst viktigt att du lär dig hur det används, för att hjälpa Läderlappen att förgöra sina fiender och framgångsrikt ta sig fram genom nivåerna.
- Du måste träna upp din skicklighet med läderlappskroken under din färd genom de olika nivåerna. Nivåerna har ingen tidsbegränsning, så passa på att öva in din teknik när du befinner dig i ett tryggt område.
- En enda träff räcker för att Läderlappen ska slås omkull. När det händer förlorar han ett liv. Ta inga onödiga risker. Använd batarangen så mycket som möjligt för att undvika att han träffas.

Hints

- Batman's Enterhaak is een heel belangrijk wapen en het is dus erg belangrijk dat je hem heel goed leert gebruiken. Als je dat kunt, kun je veel vijanden verslaan en met succes door een gebied komen.
- In alle gebieden heb je de Enterhaak veel nodig en je moet daarmee dus veel oefenen. Je hebt alle tijd om het spel af te maken, het is misschien een goed idee om te oefenen in veilige ruimtes.
- Batman hoeft maar één keer geraakt te worden om verslagen te worden. Als dat gebeurd, verlies je een leven. Neem geen risico's; gebruik de Batarang om te zorgen dat je zo min mogelijk geraakt wordt.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
 - When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
- ② Ne pas plier!
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
- ④ Ne pas exposer au soleil!
- ⑤ Ne pas abîmer!
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Despues de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnatela!
- ② Non piegatela!
- ③ Evitate i colpi violenti!
- ④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiatela o colpitela!
- ⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnatela con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelkonsoler Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildrören eller fosformärken på katodstrålebildskärmarna. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

SEGA
Printed in Japan